

90^{ème} Congrès AGEEM

Penser l'école... Penser à l'école...
« Je pense donc je suis ... dès l'école maternelle ».

Des projets pour penser

Agir, expérimenter, réfléchir

Projet « Facile ou difficile ? »

Nila Costenaro, CPC Lavour, Patrick Lamouroux, CPD EPS

Introduction

Le nouveau programme de l'école maternelle indique quatre modalités spécifiques d'apprentissage :

- *Apprendre en jouant*
- *Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes*
- *Apprendre en s'exerçant*
- *Apprendre en se remémorant et en mémorisant.*

Comment articuler situations de jeu, résolution de problèmes, entraînement et mémorisation dès la section des Petits ?

Le programme rappelle que la mobilisation du langage est un objectif prioritaire. Comment mettre en lien les situations d'activités physiques et les objectifs visés dans le domaine du langage ? Avec quels supports mettre à distance les expériences motrices pour permettre aux enfants les plus jeunes « *d'oser entrer en communication, de comprendre et apprendre, d'échanger et de réfléchir avec les autres ?* »

Comment amener les enfants au travers de l'activité physique « *à s'engager dans l'effort, à persévérer* » ? Comment « *encourager à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix* » ?

Objectifs ou compétences visées :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre,
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions en fonction de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Explorer le monde : se repérer dans l'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Apprendre ensemble et vivre ensemble : comprendre la fonction de l'école

- Se représenter ce que l'on doit faire, avec quels outils et selon quels procédés.
- Identifier les différentes étapes de l'apprentissage, se situer dans son parcours d'apprentissage, percevoir les progrès encore à effectuer.

Démarche

Le projet s'est déroulé sur deux années : en 2015 / 2016, dans une classe de TPS / PS puis l'année suivante, avec les mêmes élèves en classe de MS. Ces élèves ayant été répartis dans 3 classes de MS / GS, le projet s'est déroulé durant un décloisonnement hebdomadaire.

Année 2015 / 2016

Etapas de progression – Projet « Facile Difficile » PS Année 1

1 – Situation dans la classe : domaine « Explorer le monde »

- Comprendre le lexique « facile difficile » au travers d'une situation de transvasements : « *Est-ce qu'il est plus facile de verser du sable dans une petite bouteille qu'une grande et pourquoi ?* »
- Comprendre une représentation symbolique, associer la tâche proposée à un pictogramme : « *Quel est le bonhomme qui représente ce qui est facile ou difficile ? Quelle est la situation de transvasement qui peut être associée avec un des deux pictogrammes ?* »





2 – Situation dans la classe : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

- Découverte d'un atelier de lancer de sacs de graines dans 2 cibles différentes, une petite et une grande,
- Observation de photos des résultats de l'activité : « *dans quelle boîte y en-a-t-il beaucoup / pas beaucoup et pourquoi ?* »
- Association avec les pictogrammes : « *Quelle est la situation de lancer qui peut être associée quel pictogramme ?* »



3 - Situation dans la salle de motricité : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

- Découverte de 4 ateliers de lancer de différents objets dans des cibles différentes, (2 avec variable taille de la cible, 2 avec variable distance à la cible) : « *Quel est l'atelier qui est facile ou difficile ? Pourquoi ? Comment associer les pictogrammes ?* »



4 - Situation dans la classe : domaine « Explorer le monde » et « Mobiliser le langage »

- Observer une modélisation de 2 premiers ateliers vécus « *quel est cet atelier ? Que faut-il faire ? Comment associer avec les pictogrammes ?* »
- Agir sur une modélisation de 2 autres ateliers vécus : « *Comment faire pour rendre facile ou difficile un atelier connu ? Comment associer avec les pictogrammes ?* »



5 - Situation dans la salle de motricité : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

- Comprendre les règles d'organisation : deux pays, un regroupant tous les ateliers faciles et l'autre regroupant tous les ateliers difficiles. Choisir un atelier facile (s'inscrire avec son étiquette) et en cas de réussite essayer à l'atelier difficile (déplacer son étiquette)



6 - Situation dans la classe : domaine « Explorer le monde » et « Mobiliser le langage »

- Observer une modélisation d'un atelier nouveau « *quel est cet atelier ? Que faut-il faire ?* »
- Agir sur la modélisation de ce nouvel atelier : « *Comment rendre plus facile ou plus difficile cet atelier nouveau ? Comment associer avec les pictogrammes ?* »



7 - Situation dans la salle de motricité : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

- Respecter les règles d'organisation : deux pays, un regroupant tous les ateliers faciles et l'autre regroupant tous les ateliers difficiles. L'atelier nouveau a été introduit. Choisir un atelier facile (s'inscrire avec son étiquette) et en cas de réussite essayer à l'atelier difficile (déplacer son étiquette)



Année 2016 / 2017

Étapes de progression – Projet « Facile Difficile » MS (avec les mêmes enfants) Année 2

1- Situation dans la salle de motricité : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » :

- Expérimenter de nouveaux ateliers pour déterminer, par l'action, ceux qui sont « faciles ou difficiles » : les ateliers sont placés en parallèle (le facile à côté du difficile)
- Associer les pictogrammes « facile ou difficile » et argumenter sur le pourquoi.

2- Situation dans la salle de motricité : domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » :

- Observer la modification d'un atelier déjà connu (l'atelier qui avait une variable portant sur la taille cible est transformé avec une variable distance)
- Anticiper l'effet de cette modification pour émettre une hypothèse (où est-ce que ce sera facile ou difficile ?) et la vérifier par l'expérimentation.
- Transformer un atelier donné pour qu'il devienne plus facile ou plus difficile en jouant sur la variable distance.
- Essayer de se souvenir de ses réussites et d'en donner le nombre.



3- Situation dans la classe : domaine « Mobiliser le langage »

- Comprendre l'utilisation d'un outil de recueil des réussites (collier avec fiche permettant de fixer des symboles avec un velcro) à l'aide d'une maquette et de la simulation de l'utilisation de cette fiche.



4- Situation dans la salle de motricité : domaines « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » et « mobiliser le langage »

- Utiliser l'outil de recueil des réussites avec la règle suivante : choisir un atelier en plaçant son étiquette-prénom, placer le pictogramme correspondant à l'atelier sur sa

fiche-collier, essayer en premier lieu de devenir « champion du facile » (3 réussites) puis faire valider par l'adulte qui donne le pictogramme « champion ».

- Faire le bilan lors des regroupements, de ses réussites et de ses choix en lisant sa fiche ou celle d'un autre.



5- Situation dans la salle de motricité : domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » et « Mobiliser le langage »

- S'entraîner puis observer sa fiche : qui est champion des fusées ?
- Comment fait celui ou celle qui est champion(ne) pour réussir ?





6 - Situation dans la salle de motricité : domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » et « mobiliser le langage »

- Choisir un atelier pour devenir champion (du niveau « facile » en premier), collecter les réussites sur sa fiche d'atelier,
- Faire valider par un adulte qui délivre le pictogramme « champion »
- Reporter ces réussites sur un « carnet des réussites » avec l'aide d'un autre adulte
- Retourner aux ateliers pour devenir soit « champion du difficile » de ce même atelier, soit « champion du facile » d'un autre atelier.
- A la fin de la séance, reporter les dernières réussites (série de 3 incomplètes) sur le carnet de champion.



Bilan : observations, difficultés rencontrées.

7 axes de réflexion pédagogiques pour la conception de ce projet :

- 1 - Mettre en situation active d'expérimentation avec des buts clairs *pour que l'action s'oriente par rapport à une intention assurant un premier niveau de réussite.*
- 2 - Encourager et valoriser ces premières réussites *pour créer les conditions de l'engagement dans l'action et de la persévérance dans sa répétition.*
- 3 - Créer les conditions de la mise à distance progressive de l'action par le langage et la mise

en œuvre de modélisations de la situation *pour permettre d'échanger et de réfléchir sur l'action.*

4 - Solliciter l'individu par la possibilité de choix personnels et de prises de décision *pour créer la mobilisation et favoriser l'émergence de l'individuation.*

5 - Introduire et faire construire une gradation dans les difficultés des tâches *pour faire comprendre et désirer le sens des progrès à réaliser.*

6 - Focaliser le collectif sur la relation intention / effets *pour observer et socialiser les manières de faire efficaces.*

7 - Assurer la conservation et l'analyse des résultats *pour amener à désirer dépasser le premier niveau de réussite, faire des liens et comprendre.*

5 axes de bilan et de questionnements :

1 - Les situations de lancers sont très propices à la perception, par les enfants, des résultats de leurs actions. Elles permettent également beaucoup de variété en jouant sur le type de projectiles, de cibles, de distance de trajectoire ou de manière de lancer. Le projet n'a mis en œuvre que deux facteurs de complexification : distance à la cible et taille de la cible.

2 - Il apparaît très favorisant de mener le même projet sur deux ans, avec de grands éléments de stabilité dans les dispositifs proposés, en particulier pour les enfants les plus fragiles. La continuité et la cohérence sont des facteurs de progrès importants. La gestion de la différenciation a été notre souci permanent, notamment lors de la première année avec les TPS. Comment trouver des solutions pédagogiques permettant de poser des problèmes accessibles aux PS sans empêcher les TPS de trouver un intérêt à s'engager dans l'action à leur propre niveau de maturité et de développement ?

3 - La motivation des enfants a été très forte durant tout le projet. Elle nous permet de mieux mesurer la nécessité de prendre son temps afin de permettre à chacun(e) de s'approprier et comprendre les situations proposées en se basant d'avantage sur une continuité évolutive que sur une recherche d'éléments de nouveauté systématique.

4 - Les questions qui se sont posées ont été permanentes autour des problèmes relatifs aux progrès. A quel niveau « placer la barre » pour assurer, au départ, la réussite de toutes et tous... tout en maintenant une nécessité de désirer progresser et apprendre ? En d'autres termes, qu'est-ce qui va garantir la mise en confiance de l'enfant par sa réussite à un premier niveau tout en le plaçant face à la nécessité de persister afin de réussir à un niveau supérieur ? Dans l'idéal, le dispositif matériel devrait permettre à chacun(e) de trouver du plaisir, si possible rapidement (en réussissant au niveau « facile ») et de percevoir néanmoins un écart (en « échouant » momentanément dans l'atteinte du niveau « difficile ») ce qui justifie alors un temps d'entraînement, un désir de progresser, une volonté d'aller au bout de ce qui est proposé en persévérant dans la tâche.

4 - La question du degré d'autonomie et de liberté accordé aux enfants a été également une source de questionnement. Doit-on obliger à valider le niveau « facile » avant d'autoriser l'inscription dans le niveau « difficile » ? Permet-on à l'enfant de quitter un atelier donné avant d'avoir réussi le premier niveau ? En d'autres termes, comment trouver un équilibre entre ce qui évite le « papillonnage » en incitant à s'investir dans la durée et ce qui garantit une dimension de choix personnel ?

5 - Quels sont les réinvestissements possibles soit dans d'autres domaines (trier des puzzles en cherchant à déterminer ce qui les rend plus « faciles » à réaliser ou plus « difficiles » par exemple) ou dans le même domaine d'activité (choisir une voie « facile » ou « difficile » dans le même parcours aménagé par exemple) ?